

RPGs digitais educativos produzidos pelo grupo de pesquisa REDE-EDUCA: Uma breve descrição de suas metodologias e aplicabilidades

Laura Santos
Ivandson Santos Filho
Alfredo Matta

Universidade do Estado da Bahia
Universidade do Estado da Bahia
Universidade do Estado da Bahia

Este artigo trata a metodologia, a aplicabilidade e a relevância dos jogos de RPG digitais produzidos pelo grupo de pesquisa REDE-EDUCA da Universidade do Estado da Bahia (UNEB). O seu objetivo é compreender estes recursos digitais educativos de maneira pedagógica e crítica, analisando-os desde a época em que o RPG foi criado. O diferencial desses jogos educativos está baseado nas teorias vigotskianas e nas abordagens metodológicas Design-Based Research (DBR) que possibilitam a formação de instrumentos lúdicos que mediam a resolução de problemas por intermédio de planejamento de ações e tomadas de decisões. Além disso, este estudo lista alguns dos RPGs desenvolvidos pelo grupo, trazendo à tona seus contextos e suas finalidades, na qual cada um traz enredos diferentes, mas com um mesmo propósito: desenvolver nos jogadores a reflexão e a criticidade sobre o tema abordado.

1. Introdução

Nos últimos anos, o desenvolvimento da aprendizagem criativa tem avançado, principalmente, porque os jogos têm tido um papel importante para a difusão de novos meios para o cumprimento dessa aprendizagem, levando o educando a um estado crítico-reflexivo. Os jogos de aprendizagem RPG digital, desenvolvidos pelo grupo de pesquisa REDE-EDUCA, buscam meios que facilitem essa aprendizagem, introduzindo contextos históricos. Os jogos RPG permitem uma construção colaborativa de textos com recurso a instrumentos lúdicos que medeiam a resolução de problemas através de planejamento de ações e tomada de decisões. Tal construção envolve o conceito de zona de desenvolvimento imediato (ZDI), de abordagem Vygotskyana, envolvendo funções psicológicas complexas e dialeticamente inter-relacionadas, gerando algo novo e não necessariamente existente no desenvolvimento da aprendizagem criativa.

Nesse sentido, esse trabalho de caráter descritivo aborda as práticas do grupo de pesquisa REDE-EDUCA, que busca otimizar e aperfeiçoar esse instrumento de transformação potencial no desenvolvimento das aplicações de jogos digitais. Sendo assim, o texto inicia com uma seção intitulada “RPG, produção de conhecimento por meio da ludicidade” com o objetivo de compreender o que é o RPG digital bem como sua importância para o desenvolvimento de conhecimento do aluno, já que ele é um instrumento lúdico de saberes.

O texto apresenta ainda duas seções “Sobre jogos educacionais e os jogos educacionais RPG digital” e “Os RPGs produzidos por meio da pesquisa aplicada (DBR)”, buscando dialogar a respeito do uso dos jogos dentro do ambiente educacional e a metodologia que lhe serve de suporte. Além disso, na última seção, apresenta-se um breve resumo de cada jogo, seus contextos e aplicabilidades. O texto finaliza com as considerações finais e as propostas para trabalhos futuros.

2. RPG, produção de conhecimento por meio da ludicidade

O RPG é uma sigla que se refere ao nome *Role Playing Game*, que pode ser traduzido como “jogo de interpretação de papéis”. Trata-se de um jogo que surgiu nos EUA em meados dos anos 70, como um entretenimento que mesclava jogos de estratégias e jogos de batalhas com narrativas do gênero fantasia. Dessa forma, seu objetivo é fazer com que seus jogadores interpretem papéis em enredos que são produzidos a partir de temáticas escolhidas para o cenário, que é a elaboração de cunho mais significativo, pois é o que define qual será a narrativa em que a história produzirá suas jornadas. Logo, os sujeitos ativos deste ambiente lúdico são os jogadores e o mestre, sendo este um dos mediadores da história, por meio do qual os jogadores poderão saber qual será a sua jornada dentro da narrativa.

Nesse sentido, para Cabalero e Matta (2006, p. 5) “esse desafio proposto pelo mestre constitui um chamado para o desenvolvimento do enredo da aventura. O personagem se constitui de acordo com a imaginação do mestre e dos jogadores.” Então, o RPG é um jogo no qual se exercita a escrita, que é construída colaborativamente a partir da criatividade de cada jogador numa construção colaborativa de texto (Nunes et al., 2017). Portanto, é perceptível o quanto o RPG consegue ser um instrumento lúdico de múltiplos saberes, já que ele, quando em uso, traz abordagens que encorajam nos participantes a prática da escrita para a produção do enredo da história e do cenário que serão abordados. O mesmo acontece com a fala, que está totalmente ligada à ação e auxilia o jogador a controlar o ambiente em que está situado. Por isso, estas operações nas quais envolvem a prática de palavras, em direção ao que pensa Vygotsky (2007), medeiam a criação coletiva de um plano de ação específico em todas as atividades em curso no jogo, preparando tais estímulos a se tornarem úteis para solucionar questões e planejamento de ações futuras, na tomada de decisões.

Sendo assim, outra questão abordada por Vygotsky e que pode se relacionar ao jogo de RPG é a já referida Zona de Desenvolvimento Imediato (ZDI). Trata-se de um conceito sobre aprendizagem mútua, que traz consigo abordagens da interatividade socioconstrutivista, a qual Matta (2011) define como a união entre as práticas sociais dos sujeitos que estão engajados no compartilhamento ou construção cognitiva do contexto. Pois, para Vygotsky (2001), verifica-se que, em colaboração com outra pessoa, o indivíduo resolve com mais facilidade tarefas que estão mais próximas ao seu nível de desenvolvimento. A possibilidade maior ou menor de que o sujeito passe do que sabe fazer sozinho para o que sabe fazer em colaboração é o sintoma mais sensível que caracteriza a dinâmica do desenvolvimento e o êxito do sujeito. Esta possibilidade se encontra em perfeita sintonia com a sua zona de desenvolvimento imediato.

A respeito da mediação criada dentro do jogo de RPG, esta é desenvolvida com base na construção do enredo da história, em que tanto o mestre quanto os jogadores são sujeitos que interagem entre si para a produção do compartilhamento da construção do conhecimento comum a partir das narrativas desenvolvidas no jogo. Nesse sentido,

é necessário projetar bem os ambientes e estratégias das instâncias nas quais vão se dar ao encontro entre o interno e o externo, entre a singularidade de um sujeito e a colaboratividade do contexto social. Estes momentos de contato são precisamente as estratégias de mediação que devem ser bem e conscientemente desenvolvidas. (Matta, 2011, p. 249)

Dessa forma, é perceptível que a ludicidade pode ter fim educativo, já que produz uma nova relação entre situações cognitivas e do cotidiano do educando, via mediação. Assim, são evidentes os princípios educacionais existentes dentro da estrutura de um jogo RPG, trazendo à tona a relevância da ludicidade como ação pedagógica para o desenvolvimento de conhecimento.

3. Sobre jogos educacionais e os jogos educacionais RPG digital

Segundo Japiassu (2001, p. 43) o início da industrialização, entre o final do século XIX e início do século XX, caracterizou-se por intensificação de técnicas de produção e desenvolvimento de muitos produtos. Já no século XXI, tem-se a intensa informatização numa sociedade em rede, na qual vivemos (Castells, 2018). Isso levou à aproximação da necessidade de uma formação escolar que privilegiasse a criatividade ou um estado crítico-reflexivo no educando. Nesse meio tempo, a psicologia configura-se como ciência, entendendo a criatividade como um dos aspectos da capacidade do ser humano, passando a ser estudada e estimulada na aprendizagem. Nessa linha de estudiosos temos Vygotsky, que anuncia que a atividade criadora projeta a espécie humana no futuro, estabelecendo uma nova realidade e transformando o presente. Para ele, a criatividade (ou atividade criadora) está intimamente ligada à combinação cerebral, à imaginação ou fantasia, e, ainda, à memória. Juntas formam “funções psicológicas complexas e dialeticamente inter-relacionadas” (Vygotsky, 1982 apud Japiassu, 2001, pp. 44-45).

Esses elementos, dialeticamente inter-relacionados, possibilitam extensas e complexas combinações que podem, inclusive, ser construídas unicamente através da imaginação. Então, Vygotsky expressa a chamada Lei da dupla expressão de sentimentos, que traduz a “capacidade de retroalimentação de um sentimento ou estado emocional através da fantasia ou imaginação” (Vygotsky, 1982 apud Japiassu, 2001, p. 45).

Vygotsky deixa claro a potencialidade afetiva da criatividade:

Isso significa que tudo o que edifica a fantasia reciprocamente em nossos sentimentos, e ainda que essa construção em si não concorde com a realidade, todos os sentimentos que ela provoca são reais e efetivamente vividos pelo ser humano que os experimenta. (Vygotsky, 1982 apud Japiassu, 2001, p. 45)

Desse modo, Vygotsky compreende a possibilidade de concepção de um elemento antes imaginário poder gerar novas concepções e entendimentos que anteriormente não existiam e que passaram a fazer parte da experiência humana. Ainda, para o autor, os artefatos culturais de natureza imaterial, na sua totalidade, transformam-se em elementos reais que influenciarão outros objetos de maneira verdadeira. Nesse sentido, essa lei apontada por Vygotsky tem especial importância na qualificação dos jogos educacionais de RPG digitais, pois traduz a potencialidade do poder criativo de transformação e construção de novos elementos dialeticamente inter-relacionados, estabelecidos cientificamente no design cognitivo (Vygotsky, 1982 apud Japiassu, 2001).

Os jogos contribuem para estabelecer uma relação psicológica que está em contínua transformação, de tal maneira que a relação entre desenvolvimento e aprendizado ocorra continuamente até se transformarem em representações sólidas, nesse espaço crítico-reflexivo em que se estabelece um nível real de desenvolvimento na relação do indivíduo com seu meio sociocultural (Oliveira, 2001). Logo, os jogos têm a função potencializadora no processo de ensino-aprendizagem, na medida que ocorre a ação mediadora do professor nesse processo, de tal forma a propiciar melhor desenvolvimento cognitivo, afetivo e sociocultural nos indivíduos (Vygotsky, 2001).

Ao esclarecer que “o papel dos educadores, usuários de tecnologia, é apoiar uma aprendizagem significativa baseada no engajamento do pensamento do estudante em atividade de resoluções de problema”, Matta (2006, p. 64) coaduna-se ao pensamento de Vygotsky (2001), na medida que a busca da aplicabilidade dos jogos educacionais deve estabelecer um estado de prontidão com dimensão afetiva na relação entre os elementos dos jogos com os sujeitos (alunos) que vão conhecê-los, resultando em uma atividade criadora ou novo saber.

Quanto ao diferencial, relacionado ao jogo educacional de RPG digital, este reside na condição de constituir-se como jogo de interpretação, sendo rica fonte de comunicação e colaboração entre os sujeitos, na medida que desenvolvem o aspecto crítico-reflexivo, quando o conhecimento integra as experiências psicológicas concretas dos sujeitos envolvidos (Oliveira, 2001).

Outro aspecto diferencial do jogo educacional RPG digital é quanto à sua natureza incentivadora da imaginação e criatividade, favorecendo a relação de conteúdos abstratos com experiências concretas. Nesses jogos isso ocorre com facilidade, o que Vygotsky (2001) aponta como sendo movimento no campo do significado, por ser um jogo de interpretação no campo digital. Ainda, segundo o autor, essa relação representa movimento no campo abstrato, subordinando todos os objetos e ações reais. Além disso, o jogo educacional RPG digital, por ser um jogo de modelagem (desenvolvimento), tem sua base na interpretação de jogadores que vivem personagens, aproximando-se da dramatização e dos jogos teatrais. Esses jogadores podem representar diversas realidades a serem cumpridas, trazendo retroalimentação aos demais jogadores e/ou mestre (personagem com função específica de narrar o jogo).

Outro elemento essencial do jogo educacional RPG digital transparece no fato de ele permitir situações crítico-reflexivas, por sua natureza de manter na condição humana a memória e a imaginação. Isso ocorre porque memória e imaginação se retroalimentam no meio sociocultural, dialeticamente inter-relacionadas, transformando-se em um signo independente e assim dando origem a algo novo (Vygotsky, 2007).

O atual momento histórico-tecnológico distanciou-se, em muito, da condição de questionamento sobre a existência ou validade da gamificação como meio educacional concreto, vigente. Pois, vive-se a condição de busca por pesquisas qualitativas e/ou quantitativas a respeito da utilização dos jogos digitais na aprendizagem. Contudo, Petry (2016) entende a necessidade de estabelecer contínua busca de referenciais teórico-metodológicos que respondam melhor ao anseio acadêmico por meios que otimizem e aperfeiçoem esse potencial instrumento de transformação do conhecimento humano. Percebe-se, nesse pequeno espaço de reflexão, que as formas de entendimento quanto aos ambientes educacionais mostram-se como aspectos que dificultam novas perguntas que certamente nos fariam avançar muito além na prática educacional.

4. Os RPGs produzidos por meio da pesquisa aplicada (DBR)

Os RPGs digitais produzidos pelo grupo de pesquisa REDE-EDUCA são jogos educacionais desenvolvidos por meio da metodologia de pesquisa *Design-Based Research* (DBR), sendo esta uma metodologia que tem como base agregar métodos qualitativos e quantitativos na elaboração de suas pesquisas. À vista disso,

[...] desenvolvendo investigações com foco no desenvolvimento de aplicações e na busca de soluções práticas e inovadoras para os graves problemas da educação, podendo para isso usar tanto procedimentos quantitativos quanto qualitativos, e, de fato, não encontrando mais sentido em separar estas duas formas nem em investir demasiado nesta diferença, senão em aplicar na medida do necessário, na direção do foco da pesquisa. (Matta et al., 2014, p. 25)

Dessa forma, um dos fatores relevantes, diria que um dos mais importantes, é a questão de a DBR ser uma metodologia de intuito colaborativo, pois ela tem como objetivo desenvolver uma pesquisa em que todos os sujeitos envolvidos sejam seus coautores. Portanto, sua técnica tem como um dos princípios não negar nenhum conhecimento que venha à tona e não impor nenhum como dominância, tendo como prática a mediação colaborativa de todos os elementos da equipe. Nesse sentido, “a DBR utiliza teorias, descobertas empíricas, sabedoria e conhecimento colaborativo

comunitário e popular, inspiração e experiências como fontes para criar intervenções e soluções de problemas concretos” (Matta et al., 2014, p. 27).

Sendo assim, o grupo de pesquisa REDE-EDUCA tem estudado, desde o ano de 2007, maneiras de produzir jogos educacionais on-line, como seus RPGsAD, que motivem no sujeito a criticidade e reflexão sobre temas abordados em seu ambiente lúdico, e como eles podem ser correlacionados às atividades cotidianas dos jogadores. Estes RPGs desenvolvidos trazem a DBR como base na produção e aplicação do seu enredo, na qual todos eles partem de estruturas representativas desta metodologia: Teoricamente Orientada, Intervencionista, Colaborativa, Fundamentalmente Responsiva e Interativa.

Diante disso, serão apresentados alguns dos jogos de RPG digitais elaborados e desenvolvidos pelo grupo de pesquisa REDE-EDUCA, a partir das abordagens ditas acima:

• **RPG Digital Dois de Julho**

O jogo RPG Dois de Julho baseia-se na luta travada entre Portugueses e Brasileiros no Estado da Bahia, referindo-se à história da independência da Bahia. Em 1822, Portugal determinou a vinda do Brigadeiro Madeira de Mello para comandar as Armas no Estado. No entanto, a Câmara Municipal de Salvador negou a sua posse e, a partir daí, iniciou-se uma luta onde os soldados portugueses tomaram Salvador e os brasileiros que viviam na Bahia, os baianos, cercaram a cidade e iniciaram uma guerrilha urbana. Na capital baiana, os bairros de Itapuã e de Pirajá foram palcos de luta, mas a batalha decisiva ocorreu em Pirajá, subúrbio de Salvador, e em dois de julho de 1823 as tropas brasileiras entraram em Salvador. Em 12 de agosto de 1831 o Decreto Imperial declarou 2 de julho dia de festividade nacional na Província da Bahia.

Dessa forma, o RPG Dois de Julho, produzido por Josenilda Mesquita, foi pensado a partir das necessidades do desenvolvimento de uma prática de ensino e aprendizagem de maneira interativa, em que a autora trata o diálogo, prática e ação como bases interdisciplinares de uma educação que envolva questões como a pluralidade, a memória e a história (Mesquita, 2018). Diante disso, o jogo RPG se manifesta com o propósito de aprimorar um ambiente educativo por meio da participação direta entre educandos e educadores no ensino sobre Independência da Bahia, promovendo o compartilhamento e a construção de conhecimento.

• **RPG Digital Re-Ligare**

O RPG Re-Ligare, elaborado por Ivandson Santos Filho, aborda a intolerância religiosa, que é uma realidade em todo o mundo e, no Brasil, isso se dá principalmente contra os adeptos das religiões de matriz africana. Segundo o antigo Ministério dos Direitos Humanos, entre 2015 e 2017, houve uma denúncia de intolerância religiosa a cada 15 horas no Brasil. Sendo assim, este RPG foi desenvolvido com o objetivo de trazer dentro de âmbitos educacionais o debate a respeito da intolerância religiosa de maneira crítica, reflexiva e, ao mesmo tempo, interativa.

Dessa forma, este jogo de fim educativo, quando aplicado, é capaz de proporcionar a aprendizagem de convivência entre sujeitos com religiões e culturas diversas, como afirma Santos Filho (2018). Logo, é notória a relevância desta discussão que está totalmente ligada a uma construção social, e nada mais adequado do que trabalhar dentro da sala de aula, que é um pequeno reflexo de uma grande sociedade.

• **RPG Digital Aqua**

O jogo de RPG AQUA traz como problemática a preservação ambiental do Rio São Francisco, que é um dos maiores e mais importantes rios do Brasil. Tem relevância econômica, social e cultural, principalmente nas regiões Nordeste e Sudeste, por isso é considerado rio de integração. Ele transita por seis Estados: Minas Gerais, Goiás, Bahia, Pernambuco, Alagoas e Sergipe, além do

Distrito Federal, passando por 507 municípios. Portanto, o processo de enredo deste jogo teve como pesquisa todo este contexto sócio-histórico, cultural e ambiental do Rio São Francisco, focando precisamente na cidade de Barra, localizada no Oeste Baiano, como é afirmado no estudo de Cabalero (2018).

Sendo um jogo de princípios educacionais, ele tem como propósito fazer com que seus jogadores levantem debates sobre as consequências da atividade da pesca predatória e o consumo consciente da água na região, podendo então analisar e desenvolver soluções de maneira crítica, reflexiva, recreativa e em troca de saberes comuns.

• **RPG Digital Diáspora Africana**

O RPG Diáspora Africana é a junção da elaboração de dois jogos produzidos também pelo grupo de pesquisa REDE-EDUCA, sendo eles o RPG Liberdade, que aborda o ensino e aprendizagem da História da Abolição da Escravatura e o RPG Luta e Resistência, que trata uma nova prática no ensino de História sobre tráfico de escravizados em Salvador – Bahia. Dessa forma, o RPG Diáspora Africana foi modelado com o objetivo de colocar em pauta a temática da formação sócio-histórica-cultural da escravidão moderna, visto que a diáspora africana se deu por meio da imigração forçada de homens e mulheres do continente africano para outras regiões do mundo, através do Oceano Atlântico, e o Brasil foi a região americana com o maior número de escravizados. Diante disso, este ambiente lúdico tem como foco levar seus jogadores a simular processos de lutas sociais que colaboraram com o fim legal da escravidão e, também, levar os sujeitos que estão em ação no jogo a refletir sobre as correlações deste momento do passado com a atualidade.

• **RPG Digital TBC**

O RPG TBC, referente ao Turismo de Base Comunitária, foi construído pela necessidade de produzir ações e soluções pedagógicas para o conhecimento desta modalidade de turismo, que é desenvolvida com a ajuda dos próprios moradores de um local. Nesse sentido, este RPG poderá promover o empoderamento de estudantes, e outros sujeitos, de comunidades populares para com uma nova perspectiva sobre o desenvolvimento local, como afirmam Alves e Silva (2016). Nas palavras destes autores,

o TBC apresenta uma interface de conhecimento, no qual se colocam a partir da realidade dessas comunidades, questões sociais, políticas, econômicas, culturais e ambientais, onde o sujeito tem a possibilidade de refletir o seu cotidiano e a partir de um pensar histórico e crítico buscar alternativas viáveis a fim de transformar e/ou minorar as mazelas sociais presentes. (p. 2)

• **RPG Digital e Segurança Pública**

Desenvolvido por Josete Ribeiro, o RPG Digital e Segurança Pública foi criado a partir da sua vivência profissional na Academia de Polícia Militar da Bahia e da sua experiência como pesquisadora científica no GP Sociedade em Rede. Ribeiro (2017) afirma que:

essa experiência possibilitou, oportunamente, conhecimento acerca dos procedimentos pedagógicos adotados pelo ensino policial militar para desenvolvimento dos cursos de formação e de educação continuada nos profissionais da Corporação, relevando suas particularidades. Identificamos, a partir de então, um aspecto transversal aos tais procedimentos: a indissociável relação entre o conhecimento teórico e a aplicação prática. (p.15)

Nesse sentido, percebeu-se a necessidade de uma investigação científica voltada para a construção

de um procedimento pedagógico, no qual a estrutura virtual e operabilidade lógica venham possibilitar a atualização de práticas militares por meio de simulações virtuais através do jogo RPG. Portanto, a partir disso, foi idealizada uma metodologia pedagógica para desenvolver um RPG que tratasse estes fatores e pudesse fornecer uma aplicação interativa e de cunho educacional para a instrução de policiais militares de maneira crítica e reflexiva.

5. Considerações finais

O estudo apresentou discussões sobre a relevância das construções de jogos RPG como instrumento de prática pedagógica, no sentido de desenvolver a criticidade e reflexão sobre aspectos abordados na construção colaborativa do enredo de jogos. Dessa forma, proporciona um sentido de contínuo aperfeiçoamento das experiências educacionais realizadas em cada um dos jogos colaborativos apresentados, valorizando as soluções contextuais. Face a isso, se estabelece a compreensão da possibilidade de construção deste instrumento lúdico por meio de uma práxis colaborativa, que possibilita a aproximação de novos fundamentos, através da ressignificação de valores de convivência adquiridos no desenvolvimento do jogo.

Assim sendo, compreende-se que a modalidade de jogos RPG digitais favorece o aprendizado no sentido de estabelecer novos conceitos e vivências para os sujeitos participantes, por meio de uma abordagem lúdica e colaborativa, de caráter sustentável na medida em que esses sujeitos participantes constroem soluções crítico-reflexivas para as próprias questões por eles vivenciadas. Além disso, espera-se que os próximos estudos que venham a ser desenvolvidos estabeleçam novas linhas de conhecimento não só sobre a importância da ludicidade, mas também sobre a sua utilização como instrumento educacional capaz de envolver a interação entre sujeitos que exercem papéis sociais dentro de suas comunidades.

Referências

- Alves, K., & Silva, F. de P. S. da. (2016). Jogo Role Palying Game (RPG) digital para formação em Turismo de Base Comunitária: uma experiência de EAD informal e voltada para o desenvolvimento de tecnologia social. 17o CIAED - Congresso Internacional ABED de Educação a Distância, 1-9.
- Cabalero, S. da S. X. (2019). Modelo de análise socioconstrutivista para compreensão do processo de aprendizagem mediado pelo Role Playing Game (RPG) digital. Repositório Institucional - Universidade Federal da Bahia.
- Cabalero, S. da S. X., & Matta, A. E. R. (2006). O jogo RPG visto como uma comunidade de aprendizagem. http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario2/trabalhos/suelixavier_alfredoeurico.pdf
- Castells, M. (2018). A sociedade em rede (19ª ed.). Paz e Terra.
- Japiassu, R. O. V. (2001). Criatividade, Criação e Apreciação Artísticas: a atividade criadora segundo Vygotsky. In M. Vasconcelos (Ed.), *Criatividade: psicologia, educação e conhecimento do novo* (pp. 43-58). Moderna.
- Matta, A. E. R. (2006). *Tecnologias de aprendizagem em rede e ensino de história: utilizando comunidades de aprendizagem e hipercomposição*. Liber Livro.
- Matta, A. E. R. (2011). Desenvolvimento de metodologia de design socioconstrutivista para a produção do conhecimento. In *Saberes plurais, difusão do conhecimento e práxis pedagógica*. EDUFBA.

Matta, A. E. R., Silva, F. de P. S. da, & Boaventura, E. M. (2014). Design-based research ou pesquisa de desenvolvimento: metodologia para pesquisa aplicada de inovação em educação do século XXI. *Revista Da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade*, 23(42).

Mesquita, J. P. (2018). Ensino de História e jogos digitais: experiência com RPGad para ensino da Independência do Brasil na Bahia. Repositório Institucional – Universidade Federal da Bahia.

Nunes, N., Oakley, I., & Nisi, V. (2017). *Interactive Storytelling*. Springer Publishing Company.

Oliveira, M. K. de. (2001). *Vygotsky - aprendizado e desenvolvimento: um processo sócio-histórico*. Scipione.

Petry, A. S. (2016). Jogos Digitais e Aprendizagem: algumas evidências de pesquisas. In L. Alves & I. Coutinho (Eds.), *Jogos Digitais e Aprendizagem: fundamentos para a prática baseada em evidências*. Papirus.

Santana, F. (2016). *Rpg Digital E Segurança Pública: Uma Proposta De Aplicação Pedagógica Para Instrução Policial Militar*. Repositório Institucional – Universidade Federal da Bahia.

Santos Filho, I. M. (2018). *Construção de Jogos Educacionais (Rpg) para a Aprendizagem de Convivência entre Sujeitos com Religião e Patrimônio Simbólico Diversos: Dialogando com os Caminhos Espirituais*. [Dissertação de mestrado, Universidade do Estado da Bahia]. Repositório Institucional - Universidade do Estado da Bahia.

Vygotsky, L. S. (2001). *A construção do pensamento e da linguagem* (1.ª ed.). Martins Fontes.

Vygotsky, L. S. (2007). *A Formação Social da Mente: o Desenvolvimento dos Processos Psicológicos Superiores* (7.ª ed.). Martins Fontes.